

Agenzie

Galleria Estense

Ordini scolastici

Scuola primaria,
Scuola secondaria I grado,
Scuola secondaria II grado

Classi

Scuola prim. classe I,
Scuola prim. classe II,
Scuola prim. classe III,
Scuola prim. classe IV,
Scuola prim. classe V,
Scuola sec. I grado classe I,
Scuola sec. I grado classe II,
Scuola sec. I grado classe III,
Scuola sec. II grado classe I,
Scuola sec. II grado classe II,
Scuola sec. II grado classe III,
Scuola sec. II grado classe IV,
Scuola sec. II grado classe V

Anno scolastico

2025/26

456 - Museo in gioco: game e sfide per conoscere l'arte

Finalità

Favorire la socialità e l'integrazione dei nuovi gruppi classe svolgendo attività comuni, ma estremamente socializzanti fin dal primo giorno di scuola, quali possono essere le attività ludico-educative in spazi inusuali, come il Museo Lapidario Estense o il Palazzo Ducale di Sassuolo.

Referente

Galleria Estense Ufficio Servizi Educativi
Paola Bigini tel. 059 4395715
paola.bigini@cultura.gov.it

Modalità di prenotazione

Adesione.

Sarà il referente a contattare la scuola per concordare una data.

Modalità di pagamento

Nel caso in cui non si utilizzi il contributo del Comune, il pagamento dell'itinerario potrà essere corrisposto SOLO CON BONIFICO. Si ricorda che le Gallerie Estensi NON sono legittimate ad emettere fattura. Gli interessati possono richiedere il rilascio della quietanza di avvenuto pagamento inviando apposita richiesta all'indirizzo: ga-esten.servizieducativi@cultura.gov.it

Pagamento con bonifico:

Estremi del c/c su cui versare l'importo dovuto: Codice IBAN: IT 40 J 02008 12930 000103961018 intestato a: Gallerie Estensi con sede in Modena Largo Porta S. Agostino, 337 Indicare il titolo dell'itinerario didattico, data e orario.

Copia del bonifico di pagamento dovrà essere inviato per posta elettronica ai seguenti indirizzi:

francesco.gambadoro@cultura.gov.it

costanza.carone@cultura.gov.it

paola.bigini@cultura.gov.it

Copia del bonifico dovrà essere esibita in biglietteria il giorno della visita.

Note

L'itinerario è rivolto anche a quelle scuole d'infanzia in cui sono presenti sezioni frequentate da bambini di età non omogenea. Si ricorda di segnalare, al momento della prenotazione, la partecipazione di studenti con disabilità.

Caratteristiche

Titolo: Visita e Laboratorio 1

Descrizione:

A - LAPIDARIUM GAME MODENA

Invitiamo gli alunni a scoprire le opere del Lapidario attraverso giochi ed enigmi, calandosi nei panni di Romani e Galli Boi alle prese con un problema da risolvere. Come possono antichi reperti stimolare non solo conoscenza, ma anche sinergia e collaborazione? Attraverso un viaggio nel passato di 2.300 anni che ci calerà nei tempi più remoti in maniera giocosa e misteriosa, facendoci scoprire quanto sia appassionante la Storia. Anche quella più lontana.

ATTIVITÀ

Accompagnati da due operatori in costume storico, gli alunni verranno suddivisi in Galli Boi e Romani. I due gruppi dovranno cooperare per completare giochi ed enigmi ispirati ai reperti presenti in Lapidario. Scopriranno così antichi usi e costumi e, superando insieme le varie prove, dovranno trovare in 75 minuti la soluzione alla minaccia della siccità che attanaglia i due popoli.

B - DUNGEON & D'ESTE: ALLA SCOPERTA DEI SEGRETI DI PALAZZO

- Scuola secondaria di I e II grado

Stimoliamo la cooperazione, la socialità e il ragionamento logico con una serie di avventurose sfide per scoprire i segreti del Palazzo e... arrivare fino all'ultima stanza!

Quanti segreti può nascondere una residenza ducale? Tantissimi! Per scoprirli tutti, occorre aguzzare vista e ingegno, unire le forze e lanciarsi nel gioco. Il tutto, immersi nella bellezza di sale affrescate, immensi corridoi e spazi sontuosi.

ATTIVITÀ

Suddivideremo la classe in gruppi e proporremo un entusiasmante gioco immersivo in stile Dungeon Crawler, nel contesto unico del Palazzo Ducale. Per avanzare di stanza in stanza, gli alunni dovranno collaborare per risolvere enigmi e superare prove. Ogni stanza presenterà sfide diverse che richiederanno abilità logiche e cooperative, incentivando la comunicazione e la costruzione di relazioni positive.

C - LE SETTE MERAVIGLIE DEL MUSEO - Scuola Secondaria di primo e secondo grado

Un percorso che trasforma la visita alla Galleria Estense di Modena in un'esperienza coinvolgente e giocosa. Attraverso attività e giochi differenziati in base all'età, gli studenti scopriranno le opere più significative della collezione e conosceranno la storia del museo in modo attivo e divertente. Un'occasione per imparare l'arte attraverso il gioco, stimolando curiosità, osservazione e spirito di squadra.

D- SCOPRI, OSSERVA, GIOCA. LA GALLERIA PER LA SCUOLA - Scuola Secondaria di primo e secondo grado

Un percorso che trasforma la visita alla Galleria Estense di Modena in un'esperienza coinvolgente e giocosa. Attraverso attività e giochi differenziati in base all'età, gli studenti scopriranno le opere più significative della collezione e conosceranno la storia del museo in modo attivo e divertente. Un'occasione per imparare l'arte attraverso il gioco, stimolando curiosità, osservazione e spirito di squadra.

Dove: Sala piano terra Piazza Sant'Agostino 337

Tempi: 75' proposta A - 90' proposte B, C, D

Costo per classe: 60 €

Obbligatoria: No
